

TIPI DI SCOMMESSE CONSENTITE

RIFERIMENTI TIPI DI SCOMMESSE CONSENTITE

Tipo evento	Tipo scommessa	Scelta degli esiti da selezionare	Descrizione
ANTEPOST	Vincente	Elenco partecipanti alla gara, manifestazione o campionato	Vincente di una gara, torneo, campionato, ecc.
CALCIO	Segno Finale	1 (f), X (f), 2 (f)	Segno al 90° minuto
CALCIO	Segno hand.	1h [*], Xh [*], 2h [*]	Segno al 90° minuto con handicap (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - Handicap)
CALCIO	Segno 1°t	1p, Xp, 2p	Segno al 45° minuto
CALCIO	Risult.esatto	1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 2-1, 3-1, 3-2, 4-1, 4-2, 4-3, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 1-2, 1-3, 2-3, 1-4, 2-4, 3-4, 0-0, 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, Altro	Risultato esatto al 90° minuto
CALCIO	Segno 1°t/finale	1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2	Segno al 45° e al 90° minuto
CALCIO	Totale Goal	1g, 2g, 3g, 4g, 5+g	Totale goal segnati al 90° minuto
CALCIO	Un/Ov [n]	Un.[n], Ov.[n]	Somma dei goal segnati nell'incontro: minore (Un.) o maggiore (Ov.) del numero indicato tra parentesi quadre n
CALCIO	Un/Ov [n] Primo Tempo	Un.[n], Ov.[n]	Somma dei goal segnati nell'incontro: minore (Un.) o maggiore (Ov.) del numero indicato tra parentesi quadre n alla fine dei Primi 45 minuti
CALCIO	Un/Ov [n] Secondo Tempo	Un.[n], Ov.[n]	Somma dei goal segnati nell'incontro: minore (Un.) o maggiore (Ov.) del numero indicato tra parentesi quadre n tenendo conto solo dei goal segnati nel secondo tempo
CALCIO	Pari/Dispari	Pari(s.g.), Disp.(s.g.)	Pari o dispari della somma dei goal; 0-0 è considerato Pari.
CALCIO	Goal/No goal	Goal, No goal	Goal = segnano entrambe le squadre; No goal = segna una sola squadra o nessuna.
CALCIO	Segno 2°t	1st, Xst, 2st	Segno relativo solo al 2° tempo.
CALCIO	Risult.esatto st	1-0 st, 2-0 st, 3-0 st, 4-0 st, 2-1 st, 3-1 st, 3-2 st, 4-1 st, 4-2 st, 4-3 st, 0-1 st, 0-2 st, 0-3 st, 0-4 st, 1-2 st, 1-3 st, 2-3 st, 1-4 st, 2-4 st, 3-4 st, 0-0 st, 1-1 st, 2-2 st, 3-3 st, 4-4 st, Altro	Risultato esatto relativo solo al 2° tempo.
CALCIO	Un/Ov n st	Un.st[n], Ov.st[n]	Somma dei goal segnati solo nel 2° tempo: minore (Un.) o maggiore (Ov.) del numero indicato tra parentesi quadre n
CALCIO	Segna goal (LIVE)	1 (team1), X (nessuno), 2 (team2)	La squadra che segna per prima; la scommessa sarà ripetuta dopo ogni modifica del risultato parziale.
CALCIO	Somma goal (LIVE)	1 (match1), X (pareggio), 2 (match2)	L'incontro dove si realizzano più marcature; X indica lo stesso numero di goal in entrambi gli incontri.
CALCIO	Segna Goal Squadra in Casa e Segna Goal Squadra in trasferta	Si, No	Si deve pronosticare se la squadra di casa (o comunque prevista come prima nella descrizione della partita) segni almeno una rete nel corso del match eventuali supplementari esclusi (scommettendo Si si gioca sul fatto che Segni, scommettendo No si gioca sul fatto che non segni). Segna Goal Squadra in Trasferta (o comunque prevista come seconda nella descrizione della partita) come prima, occorre pronosticare se la squadra in trasferta realizzi o meno una rete. Resta chiaramente invariato il regolamento del Goal / No Goal Generico che, ricordiamolo, prevede Goal se entrambi le squadre realizzano almeno una rete e No Goal se entrambe o 1 sola delle due squadre non realizzi almeno una rete.
CALCIO	Squadra 1X2 Casa	1(casa), X (casa), 2(casa)	• 1: si pronostica che il numero di gol segnati dalla squadra in casa nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo; • X: si pronostica che il numero di gol segnati dalla squadra in casa nel primo tempo sia uguale di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo; • 2: si pronostica che il numero di gol segnati dalla squadra in casa nel primo tempo sia minore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo.

CALCIO	Squadra 1X2 Ospite	1(ospite), X (ospite), 2(ospite)	• 1: si pronostica che il numero di gol segnati dalla squadra ospite nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo; • X: si pronostica che il numero di gol segnati dalla squadra ospite nel primo tempo sia uguale di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo; • 2: si pronostica che il numero di gol segnati dalla Squadra ospite nel primo tempo sia minore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo.
BASKET	Testa a testa	1f, 2f	Segno finale vincente (considerando anche i tempi supplementari)
BASKET	Segno 1X2	1 (+5), X (0-5), 2 (+5)	Segno 1X2 con margine di 5 punti, considerando anche i tempi supplementari (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE – 1X2 con margine di 5 punti).
BASKET	Testa a testa hand.	1 [*], 2 [*]	Segno vincente con handicap, considerando anche i tempi supplementari (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - Handicap).
BASKET	Segno 12 con margine di vittoria	1a (1-5), 1b (6-10), 1c (11-15), 1d (16-20), 1e (21-25), 1f (+26), 2a (1-5), 2b (6-10), 2c (11-15), 2d (16-20), 2e (21-25), 2f (+26)	Segno vincente con margine di punti indicati tra parentesi, considerando anche i tempi supplementari (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - 12 con margine di vittoria).
BASKET	Un/Ov [n]	Un.[n], Ov.[n]	Somma dei Punti segnati nell'incontro: minore (Un.) o maggiore (Ov.) del numero indicato tra parentesi quadre n. E' da considerarsi il risultato al 40° senza tener conto dei supplementari
VOLLEY	Testa a testa	1, 2	Segno vincente
VOLLEY	Set betting	3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3, 2-3	Punteggio dei set
TENNIS	Testa a testa	1, 2	Segno vincente del match
TENNIS	Set betting	2-0, 0-2, 2-1, 1-2, 3-0, 0-3, 3-1, 1-3, 3-2, 2-3	Punteggio dei set
RUGBY	Segno hand.	1h [*], Xh [*], 2h [*]	Segno vincente con handicap (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - Handicap)
FOOTBALL	Testa a testa	1f, 2f	Segno finale vincente
FOOTBALL	Segno hand.	1 [*], 2 [*]	Segno vincente con handicap (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - Handicap)
HOCKEY	Segno Finale 1X2	1 (f), X (f), 2 (f)	Segno al 60° minuto (senza supplementari)
PALLANUOTO	Segno 1X2	1, X, 2	Segno finale
PALLANUOTO	Segno hand.	1h [*], Xh [*], 2h [*]	Segno con handicap (cfr. sez. NOTE INFORMATIVE - Handicap)
FORMULA 1	Vincente	Elenco piloti	Vincente del gran premio
FORMULA 1	Miglior tempo Qual.Uff.	Elenco piloti	Pilota con il miglior tempo tra quelli proposti in lista
FORMULA 1	Giro più veloce	Elenco piloti	Migliore tempo sul giro in gara
FORMULA 1	Migliore della lista	Elenco piloti	Miglior classificato tra quelli proposti in lista
FORMULA 1	Testa a testa	1, 2	Segno vincente sulle coppie di piloti proposte
FORMULA 1	Classificato/non classificato	Classificato, Non classificato	Non classificati = i piloti che hanno effettuato meno del 90% del numero di giri effettuato dal vincitore (arrotondato per difetto al numero di giri più vicino).
FORMULA 1	Scuderia Pilota Vincente	Elenco Scuderie	Scuderia del pilota che vince il Gran Premio
MOTOCICLISMO	Vincente	Elenco piloti	Vincente del gran premio
MOTOCICLISMO	Miglior tempo Qual.Uff.	Elenco piloti	Pilota con il miglior tempo tra quelli proposti in lista
MOTOCICLISMO	Migliore della lista	Elenco piloti	Miglior classificato tra quelli proposti in lista
MOTOCICLISMO	Testa a testa	1, 2	Segno vincente sulle coppie di piloti proposte

NOTE INFORMATIVE

»Handicap

» La presenza dell'eventuale *handicap* è indicata da una coppia di parentesi quadre [] contenente il valore dell'handicap, riportata accanto ai segni 1, X, 2. In tal caso il risultato di un incontro si intende modificato come segue ai fini della determinazione dell'esito 1, X, 2 dell'incontro:

- il segno **1 [n]** indica che occorre detrarre **n** al numero di goal/punti effettuati dalla squadra di casa o sommare **n** al numero di goal/punti effettuati dalla squadra ospite;
- il segno **2 [n]** indica che occorre detrarre **n** al numero di goal/punti effettuati dalla squadra ospite o sommare **n** al numero di goal/punti effettuati dalla squadra di casa;
- il segno **X [n]** indica che si verifica il segno X se la differenza goal/punti tra la squadra di casa e quella ospite è pari a **n**.

Esempio pratico di partita di calcio con handicap:

Juventus-Bologna **1** [1] 2.30 ; **X** [1] 3.75 ; **2** [-1] 2.30.

Risulterà vincente il **segno 1** nel caso in cui la Juventus vince con due goal di scarto (2-0; 3,1 etc), risulterà vincente il **segno X** nel caso in cui la Juventus vincerà con una rete di scarto (1-0; 2,1 etc), il **segno 2** in ipotesi di risultato pari o di vittoria del Bologna.

Esempio pratico di incontro di rugby con handicap:

Italia-Irlanda **1** [-15] 1.85 ; **X** [-15] 18 ; **2** [15] 1.85.

Risulterà vincente il **segno 1** l'ipotesi in cui l'Italia vince, pareggia o perde per un numero di punti inferiori a **15**;

risulterà vincente il **segno X** nel caso in cui l'Italia perde con esattamente **15** punti di scarto;

risulterà vincente il **segno 2** solo se l'Irlanda vince con uno scarto superiore ai **15** punti.

»1X2 con margine di 5 punti

» Il segno **1 (+5)** indica la vittoria della squadra di casa con più di 5 punti di scarto, il segno **2 (+5)** indica la vittoria della squadra ospite con più di 5 punti di scarto, il segno **X (0-5)** indica uno scarto punti da 0 a 5.

»12 con margine di vittoria

» Il segno **1 (n-nn)** indica la vittoria della squadra di casa con un numero di punti di scarto compreso nell'intervallo **n** e **nn** indicato tra parentesi.

Il segno **2 (n-nn)** indica la vittoria della squadra ospite con un numero di punti di scarto compreso nell'intervallo **n** e **nn** indicato tra parentesi.

+**n** indica uno scarto uguale o superiore a **n**.

»Combinabilità eventi

» Nella sezione '**Scommetti**' gli eventi, sia quelli presenti nella prima schermata di selezione che quelli presenti nella pagina di selezione successiva (presente solo nel caso in cui ci siano incompatibilità), sono contrassegnati alla fine con un **numero tra parentesi**: tale numero indica la combinabilità, cioè possono essere combinati in un'unica puntata tutti gli eventi che hanno lo stesso numero di combinabilità. Il **numero 0** indica che quell'evento può essere combinato con tutto.